REPOSITORI IAIN KUDUS

ملخص البحث

ألينا فصحى. ١٩١٠٢١٠٠١٦. فعالية لعبة اللغة *Magic Box* على نتائج التعلم لمهارة القراءة للطلاب في الصف العاشر المدرسة الثانوية نور السلام الإسلامي بقدس للسنة الدراسية ٢٠٢٢/٢٠٢٣.

اهداف هذا البحث هي: (١) معرفة نتائج التعلم لمهارة القراءة للطلاب في الصف العاشر المدرسة الثانوية نور السلام الإسلامي قبل باستخدام لعبة اللغة *Magic Box*. (٢) معرفة نتائج التعلم لمهارة القراءة للطلاب في الصف العاشر المدرسة الثانوية نور السلام الإسلامي بعد باستخدام لعبة اللغة *Magic Box*. (٣) معرفة فعالية لعبة اللغة *Magic Box* على نتائج التعلم لمهارة القراءة للطلاب في الصف العاشر المدرسة الثانوية نور السلام الإسلامي قدس.

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا ونوع البحث المستخدم هي شبة تصميم تجريبي. تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ العينات المشبعة بهدف أن تكون البيانات التي تم الحصول عليها تمثيلية. تكون تقنية جمع البيانات باستخدام اختبار والتوثيق. كانت التحليل البيانات لجمع البيانات في هذا البحث هو استخدام اختبار *N-Gain* الذي استخدامه ما إذا كانت هناك فعالية أم لا في استخدام لعبة اللغة *Magic Box* على نتائج التعلم لمهارة القراءة للطلاب في الصف العاشر المدرسة الثانوية نور السلام الإسلامي قدس.

ونتائج هذا البحث تشير الى: (١) تمكن كفاءة معرفة نتائج التعلم لمهارة القراءة قبل استخدام لعبة اللغة *Magic Box* من نتائج الاختبار القبلي. في الفصل الضابط، كانت النتيجة الأعلى ٦٥ والنتيجة الأدنى ١٠ والمتوسط ٣٨،٢٦ وهذا مدرج في فئة " أقل فعالة ". و أما في الفصل التجريبي، كانت النتيجة الأعلى ٨٠ والنتيجة الأدنى ٣٠ والمتوسط ٥٥،٢١ وهذا مدرج في فئة "أقل فعالة". (٢) في الفصل الضابط، كانت النتيجة الأعلى ٨٥ والنتيجة الأدنى ٥٥ والمتوسط ٦٨،٦٩ وهذا مدرج في فئة "كافية". بما أن تمكن كفاءة معرفة نتائج التعلم لمهارة القراءة بعد استخدام لعبة اللغة *Magic Box* من نتائج الاختبار البعدي. في الفصل التجريبي، كانت النتيجة الأعلى ١٠٠ والنتيجة الأدنى ٧٥ والمتوسط ٨٩،٧٦ وهذا مدرج في فئة "جيد جدا". (٣) زادت كفاءة نتائج التعلم لمهارة القراءة للطلاب في الفصل التجريبي وكانت أكبر من فصل الضابط. بالإضافة إلى ذلك، يوضع اختبار الفرضية *independent sample t-test* أن *sig. (2-tailed)* هي ٠،٠٠ مما يعني أن القيمة أقل من ٠،٠٥ ثم يتم رفض H_o ويتم قبول H_a. ومتوسط *N-Gain* هو ٦١،٢٤٪. وبالتالي، استنتاج أن لعبة اللغة *Magic Box* فعالة بما فيه الكافية لترقية نتائج تعلم لمهارة القراءة لدى الطلاب.

الكلمات الأساسية: *لعبة اللغة Magic Box ، نتائج التعلم، مهارة القراءة*

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

Alina Fuskha. 1910210016. Efektivitas Permainan Bahasa *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar Maharah Qiro'ah Kelas X MA NU Nurussalam Kudus Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui hasil belajar keterampilan membaca siswa kelas X MA NU Nurussalam sebelum menggunakan permainan bahasa *Magic Box*, (2) Mengetahui hasil belajar keterampilan membaca siswa kelas X MA NU Nurussalam sesudah menggunakan permainan bahasa *Magic Box*, (3) Mengetahui efektivitas permainan bahasa *Magic Box* terhadap hasil belajar keterampilan membaca siswa kelas X MA NU Nurussalam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimental Design*. Adapun teknik sampel yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan dalam mengumpulkan data menggunakan Uji N-Gain yang digunakan untuk mengetahui apakah ada efektivitas atau tidak dalam penggunaan permainan bahasa Magic Box terhadap hasil belajar keterampilan membaca siswa kelas X MA NU Nurussalam Kudus.

Hasil dari penelitian ini menujukkan bahwa (1) Hasil belajar keterampilan membaca siswa sebelum menggunakan permainan bahasa Magic Box dapat diketahui dari hasil pre-test. Di kelas kontrol, nilai pre-test tertinggi yaitu 65, nilai terendah yaitu 10, dan rata-rata adalah 38,26, ini berarti bahwa hasil belajar keterampilan siswa terbilang "kurang", sedangkan di kelas eksperimen, nilai pre-test tertiggi yaitu 80, nilai terendah yaitu 30 dan rata-rata adalah 55,21, ini berarti hasil belajar bahwa keterampilan siswa terbilang "kurang". (2) Di kelas kontrol, nilai post-test tertinggi yaitu 85, nilai terendah yaitu 55, dan rata-rata adalah 68,69, ini berarti bahwa hasil belajar keterampilan membaca siswa terbilang "cukup", sedangkan hasil belajar keterampilan membaca siswa setelah menggunakan permainan bahasa Magic Box dapat diketahui dari hasil post-test. Di kelas eksperimen, nilai post-test tertinggi yaitu 100, nilai terendah yaitu 75 dan rata-rata adalah 89,76, ini berarti bahwa hasil belajar keterampilan membaca terbilang "sangat baik". (3) Hasil belajar keterampilan membaca siswa kelas eksperimen meningkat dan lebih besar dari kelas kontrol. Selain itu, uji independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dan rata-rata N-Gain adalah 61,24%. Dengan demikian dapat disimpullkan bahwa permainan Magic Box cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar maharah qiro'ah siswa.

Kata kunci: *Permainan Bahasa Magic Box, Hasil Belajar, Keterampilan membaca*

REPOSITORI IAIN KUDUS